
SNSP-AE-FRA/SFRA
Sailormoon
MODE D'EMPLOI
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
BANDAI

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



SOMMAIRE

LUTTONS ! SAILOR MOON, AU NOM DE L'AMOUR ET DE LA JUSTICE !

Je suis Bunny Rivière, et en fait je suis Sailor Moon, une des cinq Guerrières Sailor associées au Millénaire d'Argent du Royaume de la Lune.
Notre ennemi est le Royaume des Ombres.
Ce Royaume est un royaume maléfique qui utilise des monstres pour pénétrer l'esprit des êtres humains afin de retirer toute leur énergie.
Et ils essaient de capturer le Cristal d'Argent avec leur grande puissance pour créer plus de désordre. La terre risque d'être contrôlée par l'énergie maléfique de ce Royaume.
Selon nos informations, leur base se trouve au point D du Cercle Arctique.
Nous ne pouvons pas pardonner le Royaume des Ombres.
Nous les 5 guerrières Sailor, devons lutter. Allons-y !
Au nom de la lune, je vais te punir!



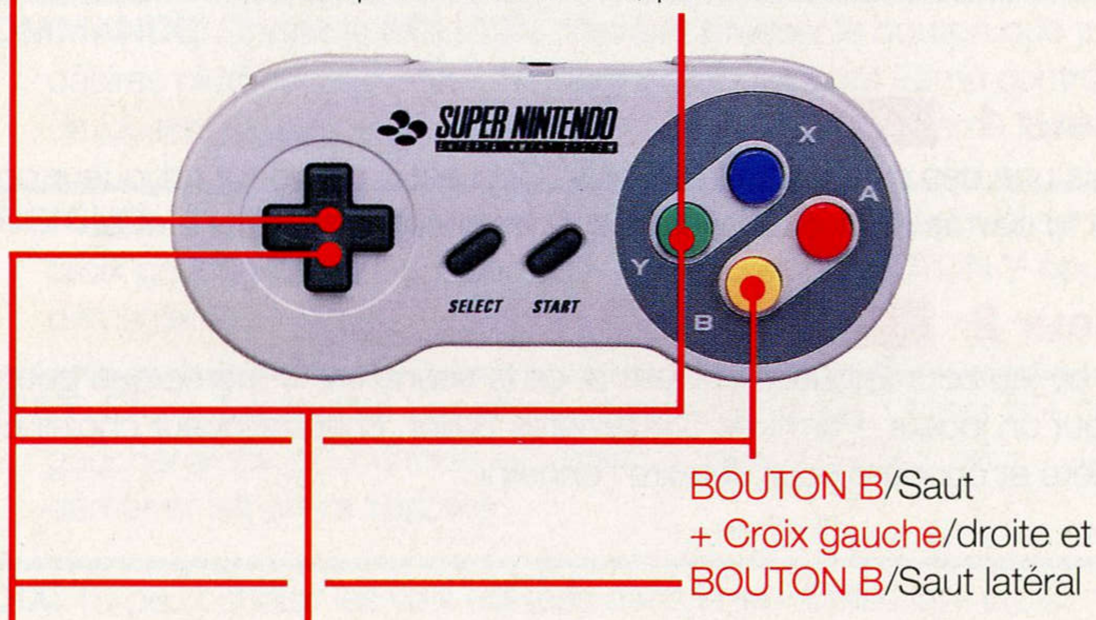
UTILISATION DES MANETTES



+ Croix/déplacement des joueurs

Capture l'ennemi et utilise la + croix pour le déplacement vers la droite/gauche, et le BOUTON Y pour lancer à droite/à gauche.
Capture l'ennemi et utilise le BOUTON Y pour une attaque spéciale.
* Approche-toi autant que possible pour capturer l'ennemi.

BOUTON Y /Attaque (usage continu pour attaque continue).
Attaque stockée d'énergie BOUTON Y /Attaque à prise choc A
* Pousse le BOUTON Y jusqu'à ce que le niveau de prise choc soit plein et s'illumine, puis relâche le bouton.



BOUTON B/Saut
+ Croix gauche/droite et
BOUTON B/Saut latéral

BOUTON Y après le saut/Attaque à saut vertical
Pousse le BOUTON Y et le BOUTON B simultanément/
Attaque à prise choc B

Saut latéral et pousse le BOUTON Y/Attaque à saut latéral
Sauter ou saut latéral et pousser la + croix vers le bas et le BOUTON Y/
Attaque à saut vers le bas

DEBUT DU JEU

Insérer la cassette "Sailor Moon" dans la console et mettre sur "ON". L'Ecran Titre et la démonstration d'ouverture apparaîtront. Appuyer sur le BOUTON Start et lorsque le titre "Sailor Moon" apparaît, sélectionner le mode de jeu "Game".



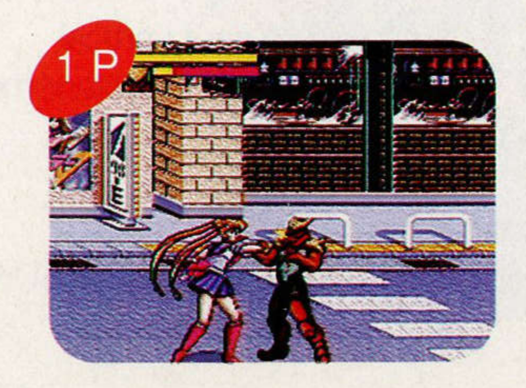


Joueur 1

Choisis une des cinq guerrières Sailor. Ceci est un jeu pour un joueur pour lequel tu devras passer à travers 5 scènes divisées en Aires a et b.

Joueur 2

Dans ce jeu pour 2 joueurs, le format de la scène est le même que pour le jeu pour un joueur. Parmi les 5 guerrières Sailor, chaque joueur choisit une guerrière et coopère pour détruire l'ennemi.





OPTIONS

Les réglages peuvent être changés selon un certain nombre de manières. Choisir le réglage que l'on veut changer en utilisant la + croix vers le haut/vers le bas.

NIVEAU: Tu peux choisir le niveau de difficulté dans le jeu désiré. Utilise la + croix gauche/droite ou le BOUTON Y pour choisir les conditions du jeu. Facile/pour débutants (Scènes 1 et 2 seulement), Ordinaire/pour joueurs moyens, Difficile/pour joueurs très capables.

CONTINU: Règle le numéro de "Continu" désiré à chaque scène. Utiliser la + croix gauche/droite ou le BOUTON Y pour choisir parmi les 3 et 5 "Continu".

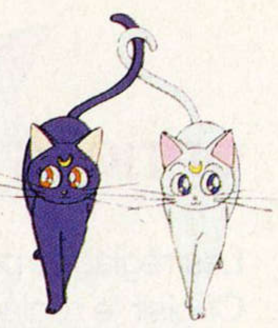
COMMANDE: Choisir le BOUTON désiré et presser le bouton que tu désires plutôt utiliser. Pour changer les boutons au 2ème contrôle de joueur, répéter le procédé au pad de contrôle du 2ème joueur.

MUSIQUE: On peut entendre la musique utilisée dans le jeu. Utiliser la + croix gauche/droite pour choisir le numéro et le BOUTON Y pour démarrer la musique.

EFFET: On peut entendre ces effets utilisés pour le jeu. Utiliser la + croix gauche/droite pour choisir le numéro et le BOUTON Y pour démarrer les effets sonores.

VOIX: Tu peux choisir les voix utilisées dans le jeu. Utilise la + croix gauche/droite pour choisir le numéro et le BOUTON Y pour entendre les effets de voix.

FIN: Lorsque le changement de tous les réglages est fini, choisir ce menu et presser le BOUTON Y. Le titre sera affiché.



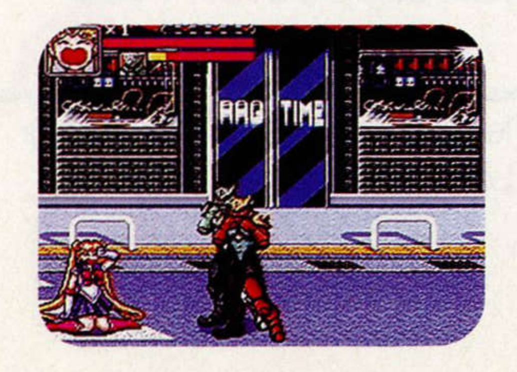
Comment voir la visualisation d'action

L'affichage d'action montre les Niveaux de Vie du joueur et de l'ennemi. Faire attention à ne pas subir de dommage. La prise choc est possible lorsque le niveau de prise choc est plein. Contrôler le niveau de dommage de l'ennemi pour choisir le moment juste pour attaquer.

1. Niveau de vie du joueur
2. Niveau de prise choc
3. Niveau de vie de l'ennemi

FIN DU JEU

Les Guerrières revivent même avec un niveau de vie 0. Tu peux lutter pour 3 des Guerrières. Une fois les 3 guerrières épuisées et le nombre "Continu" écoulé, le jeu s'arrête. Repartir du début.





Revitalise ta puissance avec les items de puissance.

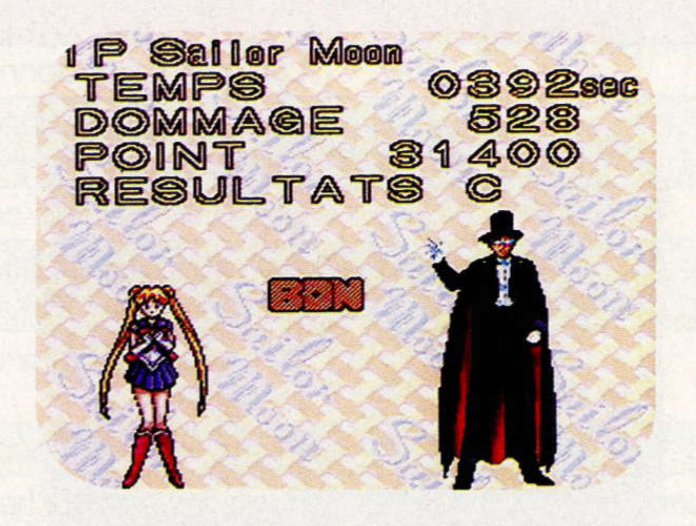
Lorsque ton Niveau de Vie est bas, les items de puissance sont nécessaires pour revitaliser ta puissance et des points élevés.

Nom d'item	Puissance de revitalisation	Points	Commentaires
Gelée	20	500	Les gâteaux te donneront de l'énergie.
Sorbet	20	3000	parfum de fraise, la joie de toute jeune fille.
Jus en boîte	10	1000	Rafraîchis-toi avec ce jus.
Bonbon	8	300	Rafraîchis-toi avec un bonbon dans ta bouche.
Glace aux fruits	20	1000	Tu seras si heureux que tu oublieras tes problèmes.
Pastèque	40	3000	Le meilleur fruit pour la santé.
Gâteau en rouleau	40	300	Formidable pour l'heure du thé.
Pudding	20	300	La fontaine d'énergie.
Gâteau de fromage	80	300	Un goût exceptionnel et beaucoup d'énergie.
Pet de nonne	40	300	Tu peux le manger avec tes doigts.
Sablé	80	300	Si bon et avec tant d'énergie.
Boîte à musique des Etoiles	1 UP		Trésor de Bunny.
Cassette BANDAI	?	?	Cassette de BANDAI.
Transmetteur	?	?	Arme secrète pour contacter les alliés.
Rose	?	?	La marque de l'homme masqué.
Cassette SNES	?	?	Cassette SNES de "Sailor Moon".



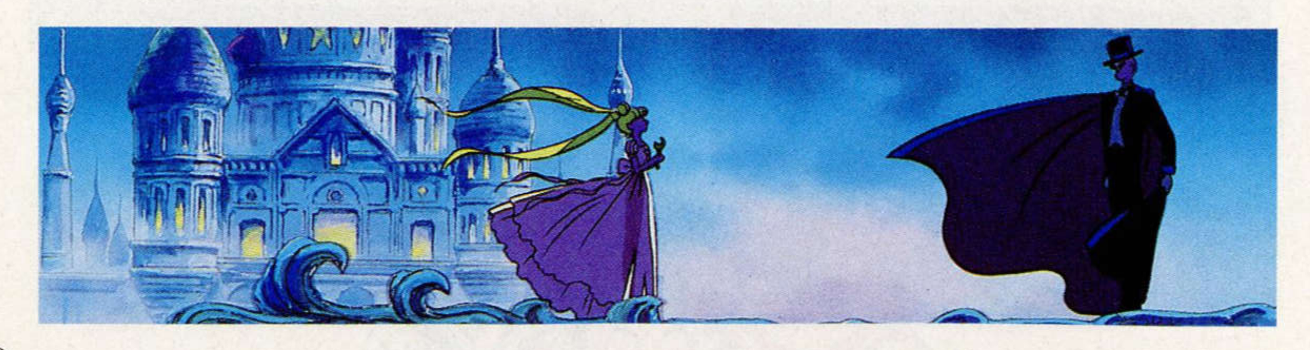
Je ne veux pas de carte de rapport!

Après chaque Scène, tu reçois une carte de rapport montrant le développement du combat dans la Scène concernée. Tu seras classifié suivant une échelle à 5 points de A à E, basée sur 3 facteurs "Clear Time" (temps annulation), "Damage Received" (dommage reçu) et "Points Gained" (points gagnés).



TEMPS / Temps dépensé
DOMMAGE / Vie perdue
POINT / Points gagnés

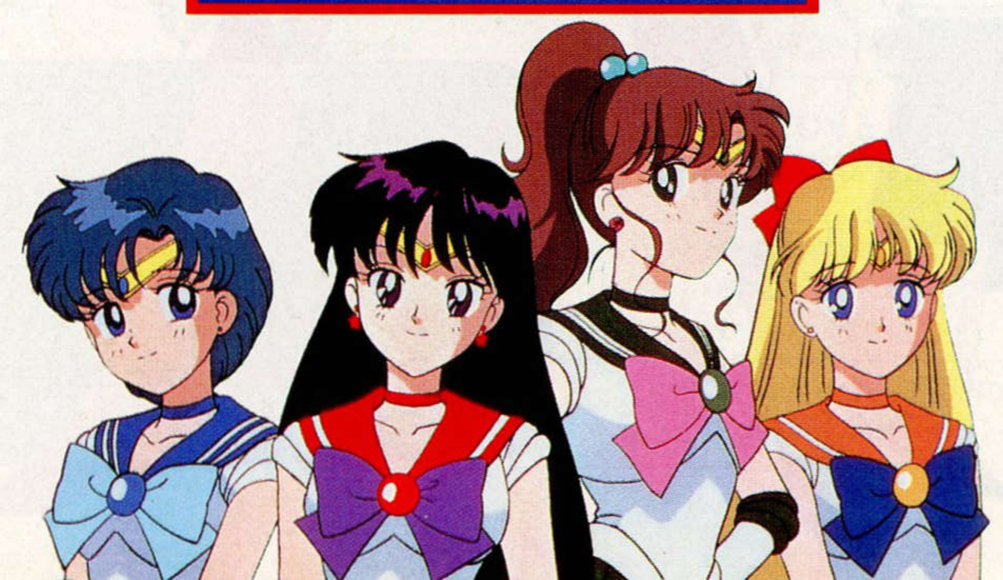
- A PARFAIT
- B SUPER
- C BON
- D MOYEN
- E TERRIBLE



Comme tu te battras de notre côté, nous t'informerons plus sur notre compte!

Guerrières Sailor
FICHIER DE DONNÉES





SAILOR MOON / BUNNY RIVIERE

On me reconnaît à mes longs cheveux. Gaffeuse et un peu pleurnicharde, j'utilise l'énergie de ma planète mère la lune pour combattre les méchants sous le nom de Sailor Moon.



Age : 14 ans
Anniversaire : 30 juin (Cancer)
Groupe sanguin : O
Passions : manger et dormir
Planète Mère : Lune
Trait de caractère : rien de particulier

Disque Lunaire: il me suffit de lancer mon sceptre lunaire pour le transformer en un cercle lumineux semblable à un frisbee qui déchiquette les méchants.
Anneau Lunaire: technique qui permet de faire revenir les personnes ensorcelées à leur état d'origine. Dans le jeu, on peut utiliser cette énergie pour envoyer balader les ennemis.





COUPS	NOMS	MANIPULATIONS
Normal	Coup de poing	BOUTON Y
1er Pouvoir	Disque Lunaire	BOUTON Y (jusqu'à ce que la barre de pouvoir soit pleine)
2ème Pouvoir	Anneau Lunaire	BOUTONS Y et B (Simultanément)
Aérien N°1	Saut + Coup de pied	BOUTONS B puis Y
Aérien N°2	Saut + Coup de pied diagonal	BOUTON B et (↖✚ ou ✚↗) puis BOUTON Y
Aérien N°3	Saut + Coup de poing plongeant	BOUTON B et puis BOUTON Y et ⬇
Projection	Projection par dessus l'épaule	Se saisir de l'ennemi puis BOUTON Y et (✚▸ ou ◂✚)
Spécial	Coup de tête	Se saisir de l'ennemi puis BOUTON Y

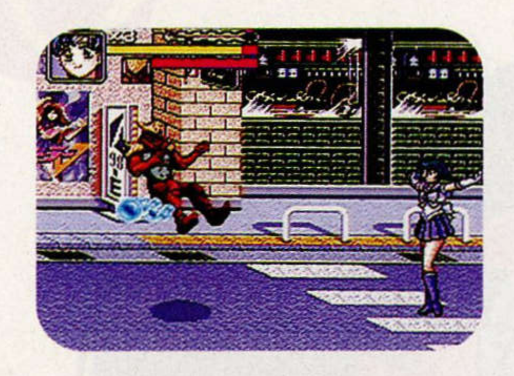
SAILOR MERCURE / MOLLY - FILLE DE L'EAU

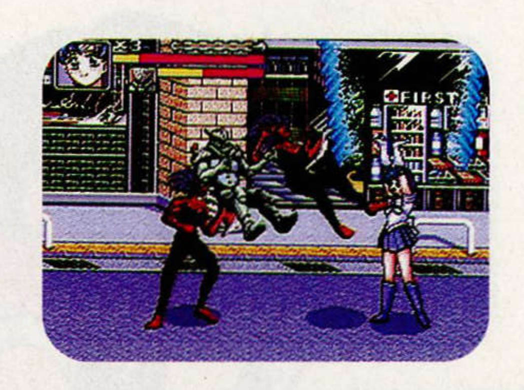
Plus sérieuse que la moyenne, j'adore étudier. De mon vrai nom Molly, je suis Sailor Mercure, la vestale de la planète Mercure, et je suis experte dans les jeux d'eau. Dotée d'un Q.I supérieur à 300, je suis tout simplement géniale. J'ai une très grande rapidité de jugement. En bref je suis un cerveau !!



Age : 14 ans (classe de 3ème)
Anniversaire : 10 septembre (Vierge)
Groupe sanguin : A
Passions : lecture, échec.
Planète Mère : Mercure
Trait de caractère : vif-argent

Boule d'eau: les très fines gouttes d'eau se transforment en un brouillard qui ralentit les mouvements des méchants. Dans le jeu, elle peuvent permettre d'envoyer balader les ennemis.
Aura Océane: accumulant l'énergie de ma planète protectrice Mercure, je projette une violente trombe d'eau.





COUPS	NOMS	MANIPULATIONS
Normal	Coup de poing	BOUTON Y
1er Pouvoir	Boule d'eau	BOUTON Y (jusqu'à ce que la barre de pouvoir soit pleine)
2ème Pouvoir	Aura Océane	BOUTONS Y et B (Simultanément)
Aérien N°1	Saut + Coup de pied a 90°	BOUTONS B puis Y
Aérien N°2	Saut + Coup de pied diagonal	BOUTON B et (↖✚ ou ✚↗) puis BOUTON Y
Aérien N°3	Saut + Coup de poing plongeant	BOUTON B et puis BOUTON Y et ⬇
Projection	Projection par dessus l'épaule	Se saisir de l'ennemi puis BOUTON Y et (✚▸ ou ◂✚)
Spécial	Casse-tête	Se saisir de l'ennemi puis BOUTON Y

SAILOR MARS/ RAYA - FILLE DU FEU

Vestale du temple du feu, je possède de grands talents divinatoires. Je suis très changeante et parfois impulsive. C'est sans doute l'influence de Mars ma planète-mère ardente et brillante. Mon habileté à manœuvrer les flammes m'a valu le nom de Sailor Mars.



Age : 14 ans
Anniversaire : 17 avril (Bélier)
Groupe sanguin : AB
Passions : Lecture, arts divinatoires
Planète Mère : Mars
Trait de caractère : combative

Boule de feu: amassant l'énergie de Mars, j'émets du bout de mes doigts des flammes de 10.000 degrés qui carbonisent les méchants.
Tourbillon de feu: il me suffit d'actionner le talisman "Retrait des âmes damnées" pour "souffler" les méchants.




COUPS	NOMS	MANIPULATIONS
Normal	Coup de pied	BOUTON Y
1er Pouvoir	Boule de Feu	BOUTON Y (jusqu'à ce que la barre de pouvoir soit pleine)
2ème Pouvoir	Tourbillon de Feu	BOUTONS Y et B (Simultanément)
Aérien N°1	Saut + Coup de pied à 90°	BOUTONS B puis Y
Aérien N°2	Saut + Coup de pied tourbillonant	BOUTON B et (✚ ou ✚) puis BOUTON Y
Aérien N°3	Saut + Coup de poing plongeant	BOUTON B et puis BOUTON Y et ⬇
Projection	Projection par les pieds	Se saisir de l'ennemi puis BOUTON Y et (✚▸ ou ◂✚)
Spécial	Les 100 claques	Se saisir de l'ennemi puis BOUTON Y

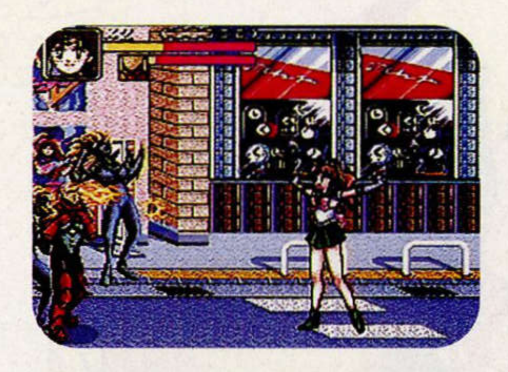
SAILOR JUPITER / MARCY - FILLE DU BOIS

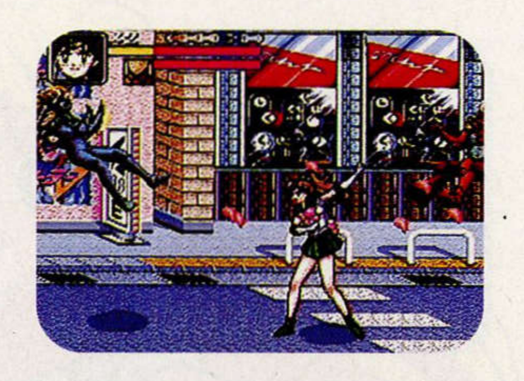
Outre mes dons de guerrière, j'ai de grands talents culinaires. Je tombe facilement amoureuse et cela peut causer des problèmes. Je déteste les situations troubles et j'ai un sens de la justice très aigu. Dominée par Jupiter, la mystérieuse planète, je suis experte au maniement de la foudre.



Age : 14 ans
Anniversaire : 5 décembre (Sagittaire)
Groupe sanguin : O
Passion : cuisiner
Planète Mère : Jupiter
Trait caractéristique : Force

Tonnerre suprême: avec l'antenne qui dépasse de mon diadème, j'émets l'énergie de la foudre.
Tourbillon de fleurs: mes boucles d'oreille en forme de rose font naître un tourbillon impétueux.





COUPS	NOMS	MANIPULATIONS
Normal	Uppercut	BOUTON Y
1er Pouvoir	Tonnerre Suprême	BOUTON Y (jusqu'à ce que la barre de pouvoir soit pleine)
2ème Pouvoir	Tourbillon de Fleurs	BOUTONS Y et B (Simultanément)
Aérien N°1	Saut + Coup de pieds joints	BOUTONS B puis Y
Aérien N°2	Saut + Coup de pieds joints en diagonal	BOUTON B et (✚ ou ✚) puis BOUTON Y
Aérien N°3	Saut + Coup de coude	BOUTON B et puis BOUTON Y et ↓
Projection	Projection verticale	Se saisir de l'ennemi puis BOUTON Y et (✚▸ ou ◂✚)
Spécial	Tourbillon géant	Se saisir de l'ennemi puis BOUTON Y

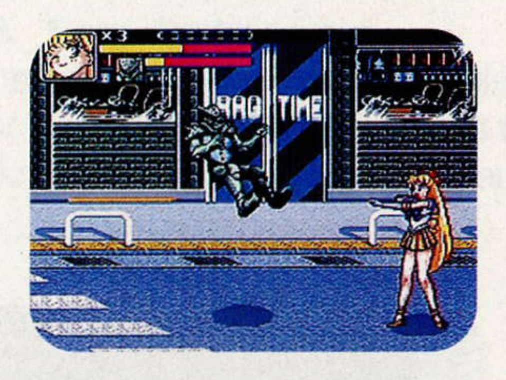
SAILOR VENUS / MATHILDA

Je me suis réveillée guerrière un an avant les autres. Je suis une héroine énigmatique. J'agis sous le nom de Sailor V. Grande habituée des combats, j'inspire une grande confiance. Je porte le nom de Sailor Venus en raison de ma planète mère.



Age : 14 ans
Anniversaire : 22 octobre (balance)
Groupe sanguin : B
Passion : la marche
Planète Mère : Vénus
Caractéristique : combat à la chaîne

Laser vénusien: utilisant l'énergie de ma planète mère Vénus, il émet un rayon laser justicier d'une très grande capacité destructive.
Chaîne tournoyante: elle possède une force décuplée à celle du coup de chaîne.




COUPS	NOMS	MANIPULATIONS
Normal	Coup de Chaîne	BOUTON Y
1er Pouvoir	Laser Vénusien	BOUTON Y (jusqu'à ce que la barre de pouvoir soit pleine)
2ème Pouvoir	Chaîne tournoyante	BOUTONS Y et B (Simultanément)
Aérien N°1	Saut + Coup de pied	BOUTONS B puis Y
Aérien N°2	Saut + Coup de pied diagonal	BOUTON B et (✚ ou ✚) puis BOUTON Y
Aérien N°3	Saut + Coup de chaîne	BOUTON B et puis BOUTON Y et ⬇
Projection	Projection en roulade	Se saisir de l'ennemi puis BOUTON Y et (✚› ou ‹✚)
Enchaînement	Super Projection en roulade	Se saisir de l'ennemi puis BOUTON Y

LES 5 SCENES ET ENNEMIS EPOUVANTABLES

Scène 1 — Boss/Monstre Bakene

Un des Sept Monstres qui sont connus pour être les plus puissants. Il représente la transformation de Red Butler, le chat amoureux de Luna, le chat noir qui nous aide.

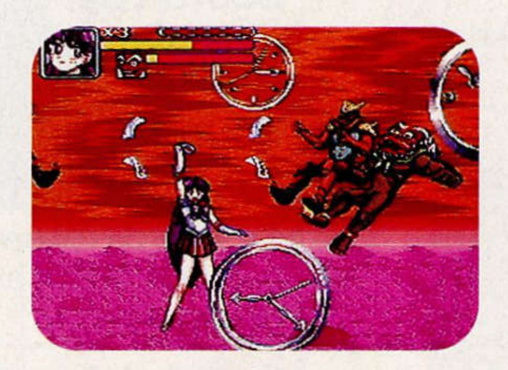
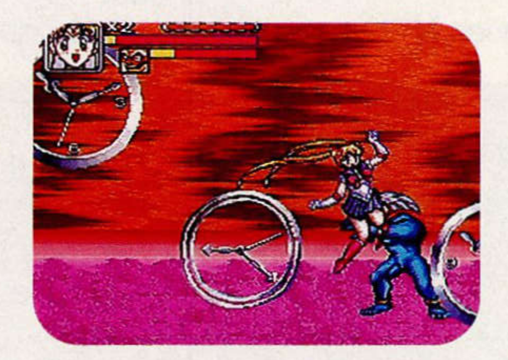
Aire A   Quartier Latin

Voici le quartier commerçant pas trop loin de notre maison ou de la maison de Nanou. Les monstres sont arrivés dans ce quartier commerçant paisible, et il faut faire quelque chose.




Aire B   Espace extradimensionnel

C'est un espace mystérieux créé par les monstres. Tu dois faire très attention lorsque tu luttes dans cet endroit car l'espace est déformé.

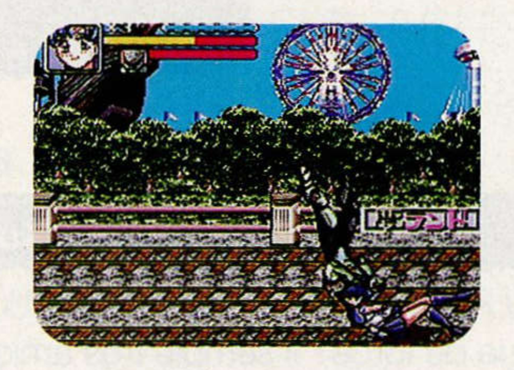



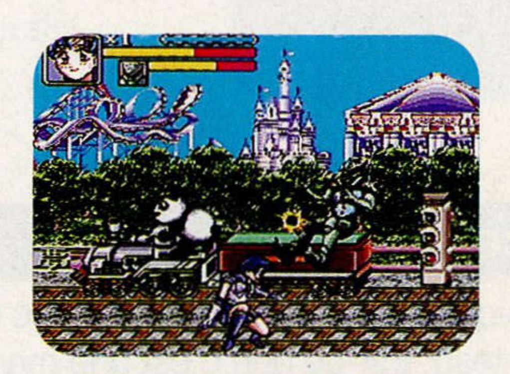
Scène 2 Boss/Monstre Murid

Un monstre horrible qui essait d'aspirer l'énergie des gens qui s'amusent et des filles qui aiment les gâteaux. Nous ne pouvons pas pardonner à ce monstre pour le mal qu'il fait aux gens innocents.

Aire A Parc d'attractions

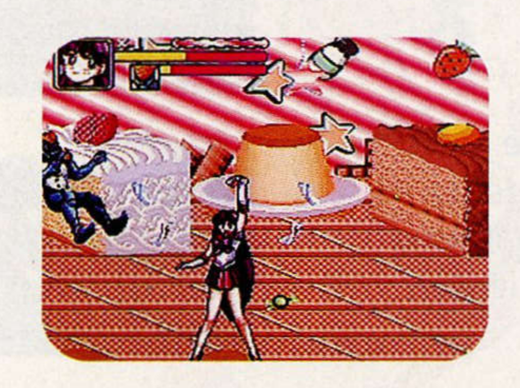
Le monstre apparaît dans le parc d'attractions. Si tu te cognes contre la locomotive qui entre dans le parc, tu seras endommagé. Fais bien attention !

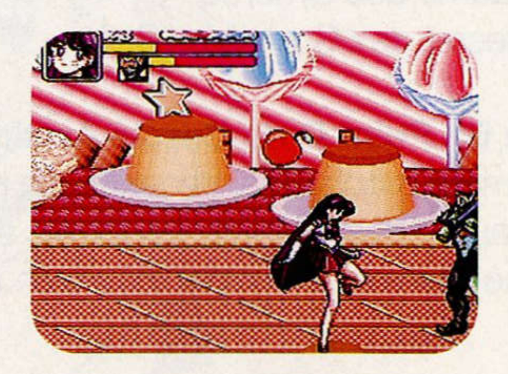




Aire B Maison des gâteaux

Tout l'édifice est fait en gâteaux et ça semble si bon. Mais attention, car ce n'est pas le moment de penser à manger des gâteaux.





Scène 3 — Boss/Fausse Sailor Moon (Zoisait)

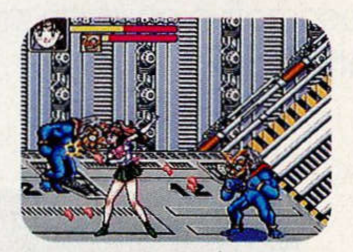
Une guerrière qui ressemble à Sailor Moon apparut. Il y avait quelque chose d'étrange et bien sûr c'était Zoisait, un des quatre Rois Célestes du Royaume des Ombres transformé pour ressembler à Sailor Moon.

Aire A Usine secrète



Voici une usine étrange et suspecte. Qu'est-ce que l'on produit dans cette usine? Fais attention à ne pas avoir le pied attrappé par la bande transporteuse.

Aire B Ascenseur à haute vitesse



Cet ascenseur se déplace si vite qu'il est difficile de lutter. Mais utilise toute ton énergie et ne te décourage pas.

Scène 4 — Boss/Kunzait

L'unique des quatre Rois Célestes du Royaume des Ombres ayant un manteau. Est-ce que c'est une marque de force? Il semble très amical avec Zoisait mais il est aussi très cruel.

Aire A Millénaire d'Argent



Notre demeure originale, mise en ruine par le Royaume des Ombres.
Le secret des Guerrières Sailor....

Aire B Point D du Cercle Arctique



Vraiment proche maintenant de la base du Royaume des Ombres. Le terrain se déplace à une vitesse incroyable. Fais bien attention.

Scène 5

Scène Boss/Endimion

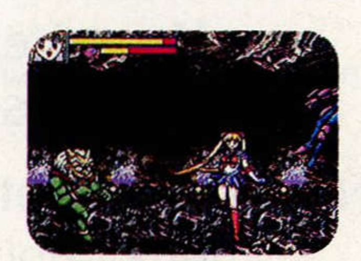
Je n'ai jamais su que l'homme masqué que j'aime est en réalité Prince Endimion du Royaume Terrestre. Mais il est contrôlé par la puissance maléfique du Royaume des Ombres.

Scène Boss/Perila

Elle est la maîtresse du Royaume des Ombres et est très puissante. Elle est celle qui a rompu le sceau sur Reine Metalia et a essayé de faire revivre le Royaume des Ombres.

Aire A Royaume des Ombres

Dans le quartier général du Royaume des Ombres tu sentiras une énergie étrange et dangereuse. On ne sait pas ce qui pourrait se produire.



Aire B Royaume des Ombres

La bataille finale s'approche. Tu ne dois pas perdre contre le Royaume des Ombres de Reine Metalia.





POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ LA HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H
(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)
ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI DE 14H A 18H

0693 FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 79,
95313 PONTOISE
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours sur7.

0693 BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche avec un double de votre facture d'achat à votre revendeur local, ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 79,
95313 PONTOISE
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.20.80.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo,
appelez la HOTLINE NINTENDO au 02 - 478 92 08
du lundi au vendredi de 14h à 18h.



BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

[illegible]

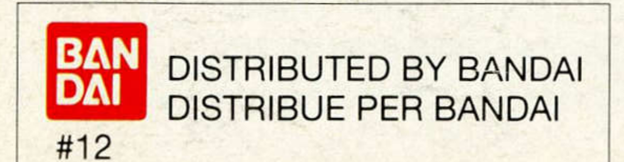
[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PER BANDAI
#12

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON